PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Fevereiro 2025 número 10

Distribuição gratuita
no Museu LOAD ZX Spectrum

TENET está de volta!

Índice:

Editorial..... 2

Parceria com Hemeroteca..... 3

Keops..... 5

TENET..... 9

Cromos Astor.....13

A Terrific Weekend.....14

Jogos novos para o ZX Spectrum.....16

Destacável: Entrevista a Luís Peres (parte 2)

Editorial

Desta vez o período entre fanzines foi maior que o habitual (normalmente sai de seis em seis meses). No entanto, é preciso não esquecer que no ano passado, saíram em simultâneo dois fanzines, sendo um deles uma edição especial em Inglês, dedicada por inteiro aos desportos motorizados.

Estando o número de preservações nacionais a abrandar, o que é perfeitamente natural, pois temos o espólio nacional cada vez mais completo, o grande destaque vai para a recuperação do TENET pela equipa do Museu LOAD ZX (Paula Silva, Hugo Pinto, Álvaro Lopes e João Encarnado. Temos assim um amplo artigo com todo o processo de recuperação, elaborado pelo Hugo Pinto, ilustre colaborador do Museu e um dos responsáveis por o TENET voltar do mundo dos mortos.

Podem também no presente número ler a segunda parte da entrevista a Luís Peres (o original saiu na revista CAAD), assim como uma extensa análise a um dos seus jogos, A Terrific Weekend, numa altura que já foi lançado o seu novo jogo (Echoes of Atlantis), uma aventura épica passada em lugares remotos da antiguidade. De referir que esta aventura ocupa seis longas partes!!!!

Por fim, temos mais uma análise exclusiva a um jogo que ainda nem sequer foi disponibilizado ao público: Keops. O seu autor, Alexandre Rodrigues, juntamente com o Zé Alexandre e o Planeta Sinclair, conseguiram através duma versão beta encontrada numa cassete, replicar o jogo tal e qual como foi concebido em 1987 para a competição da Softfile. Falta agora encontrar a versão de 1990 que saiu através da RS232.

Até breve e esperemos que desta vez o período entre fanzines seja mais curto.

André Luna Leão

Parceria com Hemeroteca

É uma notícia maravilhosa: foi desenvolvida uma parceria entre o Museu LOAD ZX e a Hemeroteca Municipal de Lisboa!

E tudo começou há cerca de um ano, no evento Bibliogamers, realizado em Outubro de 2023 em Marvila, Lisboa...

O Bibliogamers é um evento organizado pela Câmara Municipal de Lisboa e pela Bibliotecas de Lisboa, com a co-organização da Associação Ludopedagógica Elemento, e que já vai na sua terceira edição. O evento promove a aprendizagem de todos os componentes que constituem um jogo de vídeo, desde a arte gráfica à programação e compreensão do mesmo de uma forma inovadora. A 3ª edição que se realizou em 2023 contou com a co-organização do Museu LOAD ZX e com a participação de elementos do Planeta Sinclair. Foi precisamente nesse evento que conhecemos a Dr.ª Edite Guimarães, da Direção Municipal de Cultura da Câmara Municipal de Lisboa, e que nos abriu as portas da Hemeroteca.

O passo seguinte foi entrarmos em contacto com a Hemeroteca, explicarmos os projectos do Museu LOAD ZX e do Planeta Sinclair, tendo sido imediatamente acarinhado pela primeira. Isto traduziu-se, em termos práticos, numa parceria agora firmada e que vai permitir ao Museu LOAD ZX e à Hemeroteca partilharem materiais relacionados com a computação e os videojogos, nomeadamente no que se refere ao período dos anos 80 e início dos anos 90 do século passado.

O primeiro resultado desta parceria foi o museu ter acesso ao espólio completo dos jornais Diário de Notícias e A Capital. E se bem se recordam, estes dois jornais tinham dois dos suplementos informáticos mais lidos a nível nacional, o Som & Imagem e o Videojogos.

Ao longo de 2023 e 2024, o André Luna Leão fez imensas visitas à Hemeroteca, catalogando todos os suplementos que foram (e estão a ser) digitalizados por esta. Os suplementos, depois de digitalizados, ficam disponíveis para consulta no Museu LOAD ZX, permitindo assim a todos os estudiosos e demais público poderem aceder a informação privilegiada sobre o início da computação em Portugal. Nunca é de mais lembrar que o

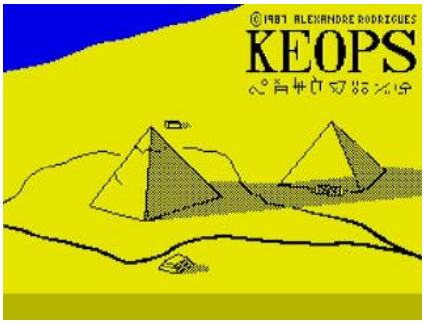
reputado e saudoso cientista Eurico da Fonseca era um dos jornalistas que regulamente escrevia as suas crónicas nesses suplementos. Para quem não tem noção da dimensão desta empreitadas, podemos dizer que estamos a falar de um período temporal de oito anos para o DN (1984 a 1991), e ainda maior para a Capital (1983 a 1992). Houve aqui muito trabalho de todas as partes...

Assim, vai ser possível aceder no Museu LOAD ZX, aos seguintes jornais e revistas, todos completos na parte que diz à microcomputação, isto é, sem números em falta:

- Suplemento Som & Imagem, do DN: 1984 a 1991
- Suplemento Videojogos / Pokes & Dicas, d'A Capital: 1983 a 1992
- Suplemento MicroSe7e, do Se7e: 1984 a 1988
- Suplemento Informática, do DL: 1982 a 1986
- Suplemento Os Jogos no Computador, do CM: 1989 a 1993
- Suplemento Micromania do JN: 1988 a 1992
- Revista Mini Micro's: 1983 a 1986
- Revista RS232: 1988 a 1991
- Revista Softfile: 1986 a 1987
- Revista Clube Z80: 1982 a 1985

A Capital, 21.01.1983

DN, 04.02.1984



Nome:Keops
Editora: Softfile / RS232
Autor: Alexandre Rodrigues
Ano de lançamento: 1987 / 1990
Género: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

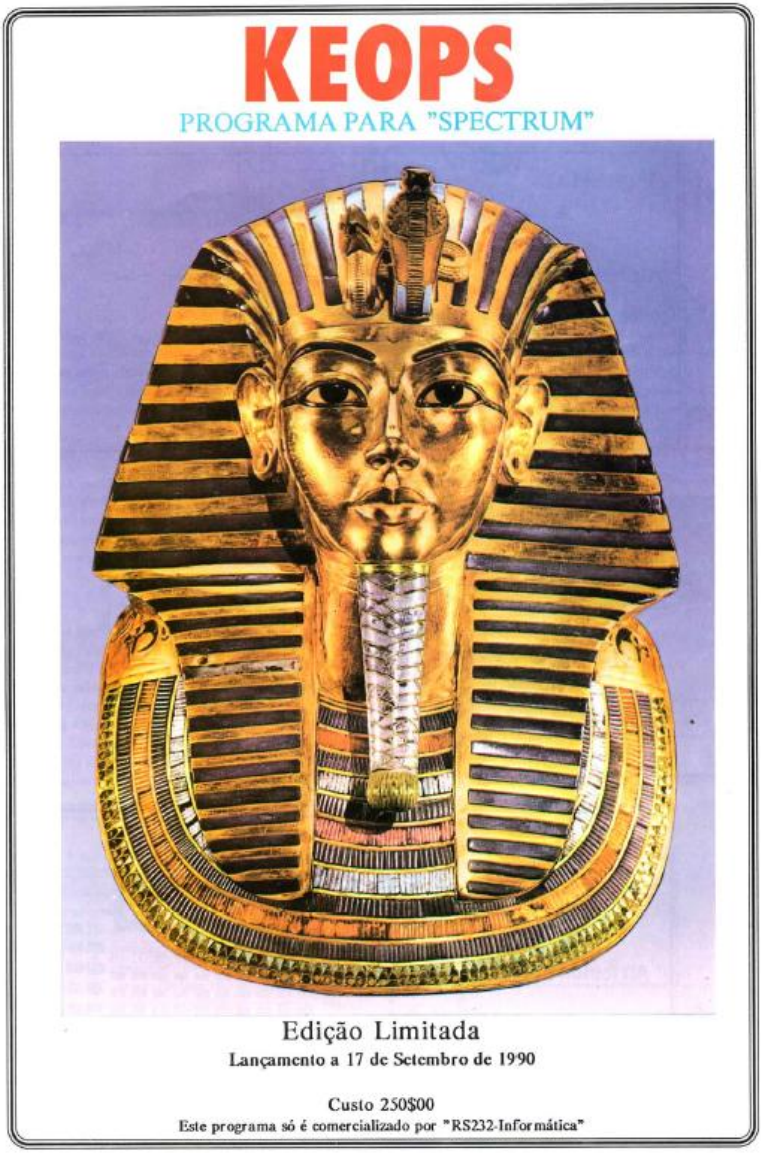
Em Abril de 1986, aquando do lançamento do primeiro número da revista Softfile, foi introduzido um concurso de uma forma muito original: através de uma banda desenhada. A temática da competição, que aceitava jogos desenvolvidos para o ZX Spectrum, TC 2048, TC 2068 ou QL, remetia para os tempos egípcios, no entanto tendo um tom futurista. O objetivo era o imperador Keops apoderar-se do Livro dos Mortos, escondido no sepulcro de uma pirâmide de grandes dimensões no delta do rio Nilo. A partir daí, o personagem principal da aventura, que chegava à base da pirâmide através de uma nave espacial, enfrentava inúmeros perigos e armadilhas, conseguindo no final encontrar o livro.

Um ano após o anúncio da abertura do concurso, em Abril de 1987, quando foi lançado o quarto e último número da revista, são finalmente anunciados os resultados. O vencedor do primeiro prémio foi Alexandre Rodrigues, que, além de ter visto o seu jogo lançado comercialmente, foi mais tarde colaborador da revista que sucedeu à Softfile, a RS232.

Já agora, em segundo lugar, ex-aequo, ficaram os trabalhos de Pedro Coragem Fernandes e de Carlos Barroqueiro, ambos encontrando-se ainda por preservar. Este último programador já era conhecido no panorama português do Spectrum, pois além de pertencer ao grupo de Portimão (Marco & Tito), apresentava regularmente os seus trabalhos na Mini Micro's. A revista anunciou

ainda entrevistas com todos os premiados no número seguinte, o que infelizmente nunca veio a acontecer, pois a Softfile encerrou as suas atividades com esse número. Não se sabe assim quantos jogos terão sido apresentados a concurso.

Mas a história de Keops não se encerra em 1987, pois três anos mais tarde, é anunciada na RS232 o lançamento de Keops. Sabemos por intermédio do próprio Alexandre Rodrigues que seria uma versão melhorada do jogo original. Foram corrigidos alguns erros e gralhas ortográficas, e o jogo foi compilado, tornando-se mais rápido. Para já, esta versão que saiu na RS232, ainda não foi encontrada.



Também já tínhamos perdido a esperança de chegar a uma versão jogável de Keops. Na realidade, quase que por acaso, encontrámos em tempos uma versão alfa do jogo, mas que estava perto da versão final de 1987. Continha, no entanto, uma série de bugs e erros que impediam que se chegasse ao fim, e andámos a marinar durante muito tempo no que poderíamos fazer com o jogo. Falámos então com o "bombeiro" de serviço de Planeta Sinclair, o Zé Oliveira, que tantos jogos tem conseguido corrigir, e rapidamente apresentou-nos então uma versão completável, e com todas as funcionalidades que constavam na versão original. O Zé chegou ao ponto de corrigir o ecrã de carregamento, que tinha sido adulterado, ficando tal e qual como o original. Para os puristas, não será exactamente o jogo de 1987, no entanto, ficámos plenamente satisfeitos com o resultado e, quem sabe, talvez um dia consigamos encontrar o jogo tal e qual como saiu pela Softfile, ou, mais provável, a versão da RS232, que teve lançamento oficial aparentemente com maior projecção.

Mas vamos então ver como se porta a versão de 1987, mesmo sabendo que seguramente, por não ter sido compilada, é mais lenta que a versão de 1990. Em primeiro lugar, é obrigatório ler-se a banda desenhada que saiu na Softfile, pois dá as dicas necessárias para se chegar ao final deste jogo. Sem as lermos, mesmo por tentativa e erro, não iremos longe, pois existem algumas nuances que apenas nos apercebemos quando lemos as instruções.

A missão começa quando aterramos a nossa nave no deserto, junto à Grande Pirâmide de Quéops (curiosidade: a pirâmide é mesmo grande, maior mesmo que a de Gizé). Descemos da nave e começamos a explorar as redondezas. Em primeiro lugar devemos ir até à sala da múmia, pois ela tem um objecto (mapa), que devemos recolher. Depois de o termos na nossa posse, continuamos a exploração, ainda fora das Grande Pirâmide, e, a certa altura, encontramos um beduíno, relativamente amigável, desde que não o ataquemos. Há que convencê-lo a ler o mapa, mas isso não se afigura fácil.

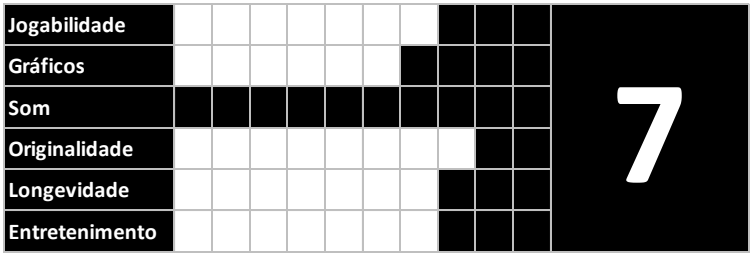
Entramos depois na pirâmide e aqui convém então ter presente as instruções que nos foram dadas através da banda desenhada. Teremos que matar seis pássaros e seguir o sétimo, para então tentar apanhar duas chaves. Não nos precisamos de preocupar com o sétimo pássaro, pois esse irá sucumbir naturalmente sem a nossa intervenção. Uma das chaves que apanhámos deverá então ser depositada numa certa sala. Eis que se abre então uma passagem secreta que nos permite avançar, mas cuidado, se não tivermos a segunda chave em nosso poder e um outro objecto, não iremos conseguir avançar. Se tudo correr bem, iremos então conseguir apanhar o Livro dos Mortos e regressar à nave.

Olhando para o que acima dissemos, parece muito fácil. Na realidade, ao início não conseguíamos avançar muito, morrendo invariavelmente às mãos de algum inimigo, normalmente do fantasma, o mais poderoso deles todos. Mas depois de tentarmos chegar ao fim inúmeras vezes, além de já conhecermos o mapa de trás para a frente (convém desenhar-se o mapa), e de percebermos quando tínhamos que atacar ou fugir dos inimigos que íamos encontrando pela frente, rapidamente conseguíamos chegar ao fim. É a prova de que a perseverança compensa.

Graficamente Keops está interessante. Sabemos que as aventuras de texto apenas são do agrado de um pequeno nicho. No entanto, estamos aqui perante muito mais que uma simples aventura de texto. É como se fosse um misto de aventura gráfica, com aventura do género D&D. E isso aumenta a franja de público que poderá vir a gostar deste jogo. Realmente é uma pena apenas ter saído em 1990, numa altura em que o ZX Spectrum já definhava (antes do seu ressurgimento em força), pois teria decerto alcançado algum sucesso, ainda mais sendo em inglês e chegando até uma franja maior de público.

Assim, em boa hora se conseguiu recuperar Keops. Teria sido uma pena ter-se perdido para sempre este jogo. Para já ainda não se encontra disponível à comunidade, apenas damos a garantia que está devidamente preservado.

De realçar ainda que a nota que aqui damos refere-se à versão de 1987, seguramente que a versão de 1990 teria direito a uma nota superior, até porque será seguramente mais rápida (uma das lacunas desta versão).



TENET: uma rede Timex / ZX Spectrum para a educação

Neste verão tivemos no Museu um evento muito especial: a apresentação da reconstrução feita no museu do sistema TENET aos engenheiros que o construíram, no já longínquo ano de 1986, e uma demonstração desse mesmo sistema, pensado perdido, mas agora perfeitamente funcional.

O que é o TENET?

Em 1986, a fábrica da TIMEX em Portugal, que já tinha desenvolvido no nosso país e de forma autónoma o sistema de discos flexíveis FDD (que permitia aos donos de um ZX Spectrum ou TIMEX TC2048/TC2068 gravarem e lerem programas e jogos a partir de disquetes de 3", apercebeu-se de que existia uma oportunidade de negócio ligada aos caminhos-de-ferro chineses: estes procuravam uma solução para informatizar as salas de aulas com que educavam os filhos dos seus 10 milhões de empregados (sim, mesmo 10 milhões!), e lançar uma nova era de educação computorizada na China.

A ideia era encontrar no mercado quem pudesse fornecer uma forma de interligar de forma económica até 25 computadores - um para o professor, mais 24 alunos - para que estes pudessem comunicar entre si, ler e trocar software, e correr programas educativos sobre matemática, biologia, e restantes matérias do ensino básico e secundário.

A TIMEX Portugal, que soube desta necessidade, decidiu que teria uma hipótese real de vender este sistema na China, e em Abril de 1986 decidiu fazer um sistema muito superior à única opção que existia no mercado para interligar computadores de 8 bits: a Interface 1 da própria Sinclair Research. E lançou, internamente, um projeto muito ambicioso que pretendia ter na data da demonstração - em Outubro do mesmo ano! - uma rede de computadores capaz de cumprir todos os requisitos desse potencial cliente. Chamou-lhe TENET - Timex Educational NETwork.

Para o realizar, juntou uma equipa pequena e focada trazendo para Portugal o desenhador do computador Sinclair QL, David Karlin, e juntando-o com alguns dos membros da sua equipa de Engenharia: Abílio Pereira, António Nóbrega e Nuno Duarte, que trabalhariam sobre a mesma plataforma que a empresa já tinha desenvolvido para o sistema FDD, e lhe adicionariam capacidades de rede.

Os prazos eram apertados e as alterações ao sistema, diárias. Foi decidido desenhar um sistema master-server em que o computador do professor era o responsável por orquestrar toda a rede da sala de

aula, e em que, tal como na vida real, os computadores dos alunos tinham que pedir ao professor licença para comunicar. Com essa premissa, os jovens engenheiros da TIMEX desenvolveram, em poucas semanas, um sistema que acrescentava uma placa a um TC2048, e permitia ligar 24 destes computadores a uma última máquina, a do professor, ligada a um sistema FDD3000 com duas disquetes e opcionalmente uma impressora, onde os alunos podiam ler e guardar os seus programas, bem como imprimir listagens de computador e outros documentos.

Em 1986, com um custo de poucas centenas de dólares quando uma placa de rede para um computador IBM custava, só por si, quase 1.000 dólares, era um sistema revolucionário.

Após meses intensos e muitas noitadas de afinação, depuração, e criação de software para a rede TENET, o diretor comercial da Timex (e um dos originais promotores da oportunidade da China), Luís Bandeira, voou para Pequim com um contentor com 25 computadores TENET, outros tantos monitores, um sistema de disquetes FDD3000 e uma impressora. Durante quase 60 dias, mostrava todas as manhãs aos quadros superiores dos caminhos-de-ferro chineses o sistema TENET e a sua oportunidade, obtinha feedback, discutia e iterava via TELEX com os colegas portugueses da engenharia algum ajuste necessário, e mostrava o sistema de novo no dia seguinte.

Os caminhos-de-ferro chineses gostaram da solução e manifestaram uma intenção de compra: dezenas de milhões de dólares de potencial negócio (!). Mas nos finais de 1986 / inícios de 1987, a TIMEX Portugal vivia anos difíceis: com muito inventário de componentes parado, sem capacidade de investimentos grandes, cada vez menos suportada financeiramente seja pela casa-mãe nos EUA, seja pela Amstrad, que havia comprado a Sinclair e a via como uma concorrente, não conseguiu financiar o projeto, que acabou por não acontecer - e o projecto TENET, apesar de algumas tentativas adicionais de o vender para escolas Portuguesas e europeias, e de o integrar no futuro computador TC3256, acabou por nunca chegar ao mercado.

Até 2024! - no final do ano que passado, uma equipa de voluntários do Museu LOAD ZX que trabalhava desde meados de 2022 na recuperação do projeto - à custa dos poucos protótipos incompletos conhecidos e de algum software que foi surgindo - concluiu a recuperação do mesmo. Dessa equipa fez parte o Álvaro Lopes, o João Encarnado, a Paula Silva, e o autor deste texto, Hugo Pinto.

Concluído o trabalho e depois da emoção inicial de ver de novo o sistema de uma rede ZX Spectrum a funcionar, decidimos que não havia melhor forma de mostrar o

Entrevista a Luís Peres (Parte 2)

Planeta Sinclair: Estás também no momento em que fazemos esta entrevista a trabalhar num novo jogo, Alexandria. O que podes dizer sobre ele?

Luís Peres: Bom, inicialmente era para ser apenas um jogo "stand-alone" ao estilo Shangri-La... O problema é que a minha imaginação não pára quieta e quando dei por mim, o final do jogo pedia uma continuação. Como eu próprio queria saber o que ia acontecer a seguir, lá tive de programar a parte 2... que depois terminou num - cliffhanger - impossível de evitar...

Resumindo, quando dei por mim, o Alexandria que inicialmente era para ser apenas uma aventura de ambiente fantasia-histórica passada na biblioteca de Alexandria, (inspirado pelo antigo episódio de Cosmos com Carl Sagan onde ele percorre os corredores da biblioteca perdida), subitamente tornou-se noutra trilogia. Ainda por cima ando a ler as BD de Blake & Mortimer e quando dei por mim Alexandria era um mix de Cosmos / Ancient Aliens / Blake & Mortimer no que toca ao estilo da aventura. Embora continue a ser situada no passado em pleno antigo Egipto, tem no entanto uma atmosfera de aventura que vai percorrer muita coisa, pois as ideias foram surgindo ao ritmo que precisava para inventar puzzles. Tem também a particularidade de ser um jogo em que eu mudo o estilo gráfico. Apenas por necessidade por causa da falta de memória. A ideia inicial com Alexandria era mesmo tentar esticar ao máximo o GAC em termos de localizações.

Até agora, as minhas aventuras, quando muito chegavam aos 40 locais por parte, ou pouco mais que isso. Em Alexandria só a primeira parte tem 60 locais. O que em termos de programação de puzzles e condições significa que precisou do triplo, por exemplo, do Shangri-La ou até mesmo de Eclipsia, (que começou com um mapa de 30 locais na parte 1, enquanto Alexandria começa com um mapa de 60). E quando digo que precisou do triplo, não me enganei. Se tivesse necessitado do dobro do código, porque basicamente dupliquei o número de locais em relação às aventuras anteriores, não poderia ter coberto todas as opções possíveis que o jogador poderá tentar para resolver o jogo. Por exemplo, até agora, nos meus outros jogos se eu seguir linearmente a minha solução escrita de cada aventura, todos os jogos anteriores comportavam em média entre 130 a 150 comandos/passos para serem completados. Ora no caso da parte 1 de Alexandria, para completar a aventura, sabendo exactamente toda a ordem da solução, são

precisos entre 190 a 200 comandos/passos! O mesmo para a parte 2. Portanto, Alexandria é uma aventura um bocadinho maior...

O código escondido para evitar buracos em Alexandria é muito grande. Até porque mantive alguma da estrutura que usei em Shangri-La, na qual existem personagens que se movem de local para local, consoante aquilo que o jogador escolher fazer. Só isso implica um monte de código adicional para garantir que não há buracos na estrutura, quando o jogador estiver a explorar o mundo de Alexandria. Embora eu tenha sido obrigado a torná-lo mais linear, mesmo assim a primeira parte é bastante "open world" tendo em conta que estamos a falar de GAC, claro. Por causa disto, eu ia dando em doido para conseguir ilustrar a aventura e até considerei fazê-la em texto apenas. O problema é que mesmo só em texto, ficaria um produto inferior, porque eu continuaria a não conseguir criar boas descrições de locais.

Portanto, só para fazer a primeira parte precisei, não de três dias, mas de oito dias. Cinco dias só para reduzir ao máximo o texto importante da aventura, às vezes a meras frases telegráficas. O que foi um desafio brutal. Não é fácil criar ambiente quando só podemos ter uma frase, e nessa frase importa ter mais as pistas para o jogo do que criar atmosfera narrativa, visto que a história será na verdade contada ao longo da jogabilidade, se a pessoa ficar interessada em continuar. Por isso passei cinco dias a reduzir o tamanho das mensagens, descrições e até a suprimir algumas localizações menos importantes. Às vezes teve de ser vírgula a virgula, ponto final a ponto final. Tudo para conseguir mais um "byte" para gráficos. Com isto consegui arranjar 2700 "bytes" para gráficos e tiveram de ser suficientes para desenhar 60 localizações + o ecrã de entrada + o ecrã final.

Até parece mentira. É aqui que entra a minha vertente de ilustrador e demostra por completo como os críticos que inicialmente fizeram a "review" do programa nos anos 80 nunca poderiam ter compreendido isto. Como disse muito acima, uma boa ilustração, ou uma ilustração funcional para um jogo GAC neste caso, não tem que ser detalhada. Está tudo no enquadramento e na atmosfera que se consegue criar com o desenho de perspectiva. E é aí que está o meu ponto forte.

Primeiro, desta vez a aventura visualmente será apenas a duas cores, (o que reduz logo memória no GAC), e depois, em vez de ter os meus dois habituais ecrãs lado a lado, agora optei por um ecrã "cinemático" em 16:9, mas pequeno, bem no centro da imagem e emoldurado por um visual atmosférico para cada uma das partes. O que acho que resultou bem.

Em certos aspectos, apesar de básicos, acho que muitos dos gráficos desta aventura, até que resultam melhor do que nas aventuras anteriores que fiz. Acho que este

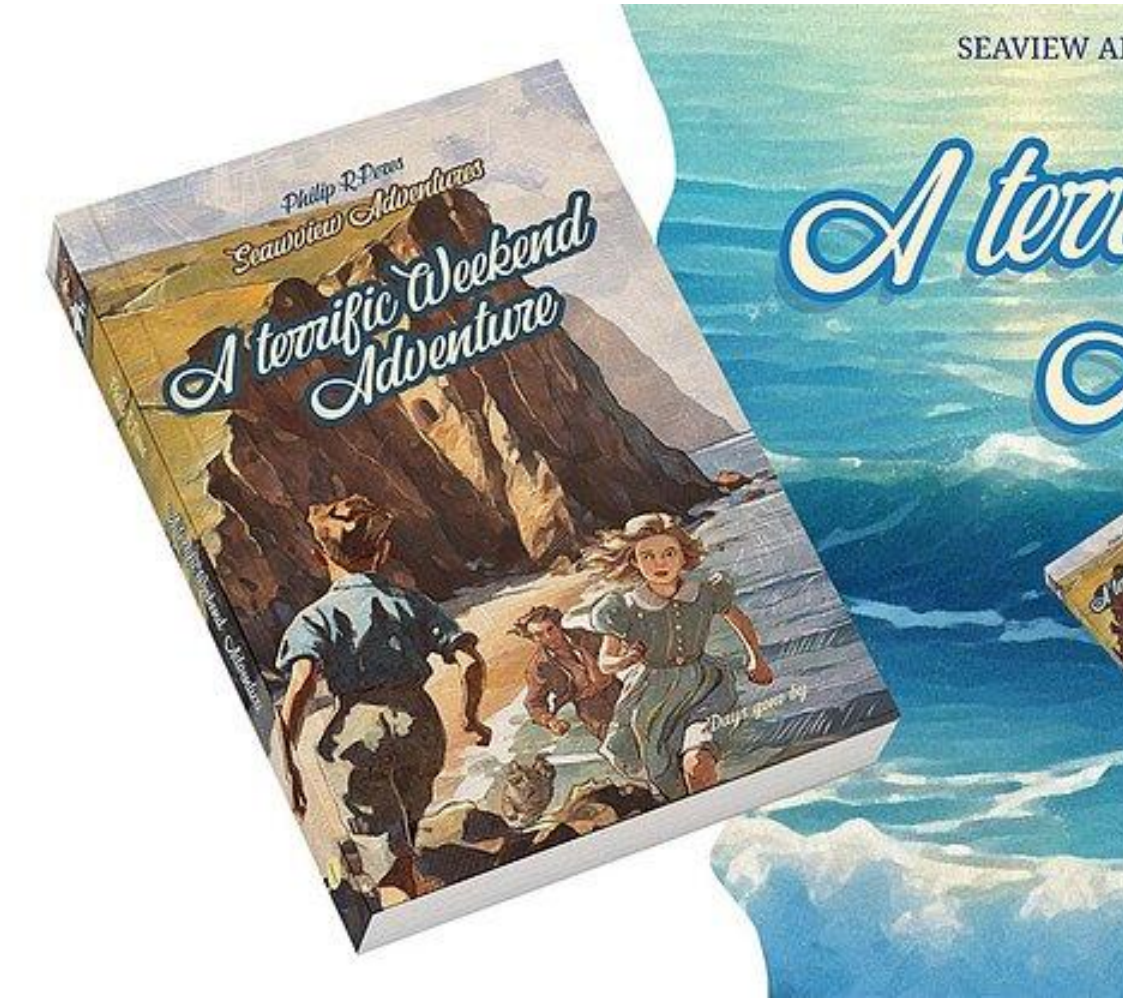
Alexandria visualmente irá estimular a imaginação do jogador e as pessoas irão imaginar para lá do que está representado em cada localização que consegui ilustrar.

A segunda parte que terminei há dois dias (nota do editor: na altura em que a entrevista foi realizada), segue o mesmo estilo visual, embora a estrutura seja ligeiramente diferente. Se na primeira parte, o objectivo foi esticar ao máximo o número de localizações, na segunda parte quis tentar esticar ao máximo o conceito de "open world". O que significa que até mais do que nas aventuras anteriores, o jogador terá liberdade total de voltar ao início do mapa a qualquer momento do jogo. Aliás eu deixei armadilhas na aventura planeadas para confundir as pessoas e fazer com que muita gente pense que está mesmo a completar a história quando descobre que afinal tem de voltar bem mais atrás, porque lhe faltou fazer uma coisa importante que estava mesmo debaixo dos olhos.

Portanto o objectivo da parte 2 é mesmo criar um - mundo aberto - à medida que o jogador vai abrindo cada área e resolvendo cada puzzle. Isto fez com que na parte 2 de Alexandria a história tenha ficado um bocadinho menos importante, pois o seu desenvolvimento vai estar no destino do jogador e não apenas no que vai descobrir em termos de história pelo caminho. A parte 2 é uma experiência em exploração. Ou pelo menos espero que seja.

A parte 3 que estou a programar neste momento também vai ser ligeiramente diferente pois agora o objectivo é mesmo recuperar a ideia de história e concluir tudo com a revelação final, (inclusivamente uma que liga directamente com uma coisa que está na parte 1 e que na realidade só tem importância na parte 3, contribuindo para ligar todas as partes numa só no final). E apesar de se manter "open world" a escala geográfica desta parte é tão vasta que neste caso escolhi colocar cada grupo de puzzles em cada área específica. No entanto eu tenho a certeza que muita gente não irá encontrar tudo pela ordem que coloquei e como tal vai ser inevitável voltarem atrás para concluir algo que se esqueceram com toda a certeza.

Portanto também vão poder voltar ao início, mesmo que estejam no ponto final da história. Mais uma vez, isto implica um gasto de memória extra em programação invisível, para garantir que não há nada encalhado. Assim, na semana que vai começar (no momento da entrevista) todas as três partes de Alexandria estarão terminadas.


Philip R. Press
Seaview Adventures
A terrific Weekend Adventure
SEAVIEW A

DVENTURES - Days Gone By book series

ific Weekend Adventure

Paperback - Hardcover
and KINDLE

amazon

★★★★★ "A GREAT read with the family!"

★★★★★ "An antique vibe."

★★★★★ "5 Star adventure"
Reviewed in the United States on March 22, 2024

★★★★★ "Kid approved"
Reviewed in the United States on March 17, 2024

★★★★★ "Beautiful storyline."

★★★★★ "A Nostalgic Great Read"
Reviewed in the United Kingdom on 15 March 2024

★★★★★ "Lovely!"

PS: Mas além disso, tem planos para muitos jogos. Quais vão ser os teus projectos futuros?

LP: A seguir tenho uma história de casa assombrada (que também vou transformar em livro para vender em KDP na Amazon) inspirada num dos meus filmes clássicos favoritos (The Uninvited, que é o Casablanca dos filmes de fantasmas). Estive também a escrever uma aventura com aquela atmosfera Enyd Blyton em modo Famous Five, pois comprei um monte de livros dela em inglês no ano passado e sempre quis criar uma história que fosse uma homenagem aquele tipo de história de aventuras juvenis ingénuas. Nada melhor do que usar o GAC para o fazer. Hoje planeei o mapa todo e agora só tenho que inventar a história para caber lá. Sim, porque é assim que as minhas histórias surgem. Desenho aleatoriamente um mapa e a minha imaginação vai ligando ponto a ponto o que pode acontecer lá.

Por isso, para o jogo de fantasmas já tenho tudo pronto para começar assim que terminar o Alexandria), e para este novo ao estilo Enyd Blyton, conto ter tudo pronto ainda esta semana, embora fique para depois. Se houver possibilidade de um destes dias conseguir uma versão aumentada para 128K do GAC, tenciono adaptar a minha Graphic Novel "Once Upon a Time on Mars" (a precisar de um "remake" um destes dias) para GAC, pois é a história perfeita para o meu estilo nesse "parser", se a memória me permitir fazer desenhos que façam justiça aos originais e que tanto trabalho me deram quando fiz a Banda Desenhada anos atrás. Não havendo um GAC em 128K, irei fazer este projecto na mesma, mas dividir o jogo talvez em dez partes ou algo assim, de forma a que me possa permitir desenhar a sério dentro do GAC (pois gosto muito do editor de desenho do software).

Tirando isso, não me faltam ideias. Como consigo criar jogos GAC muito rapidamente em 2024 conto pelo menos lançar pelo menos mais uns 10... embora eu tenha a certeza que vão ser muitos mais. Isto tornou-se um excelente passatempo para mim e um bom escape para o stress do trabalho normal de ilustração. Portanto, havendo gente a jogar aos meus jogos ou não, eu não vou parar tão cedo.

PS_De que forma pensas aliar as aventuras gráficas que desenvolves no GAC, com as próprias bandas desenhadas e livros que escreves e que fazem parte da tua actividade profissional?

LP: Eu estou a usar o GAC como se fosse um bloco de notas para estruturar várias coisas ao mesmo tempo. Durante anos eu tive um monte de histórias na cabeça sem as passar para o papel de uma forma coerente. O meu trabalho normal em ilustração através do meu "site" não me dá muito tempo para sentar-me e pegar num papel para estruturar ideias para cada coisa que imagino. Há anos que procurava uma forma de registar as ideias e estruturar uma base para mais tarde

desenvolver, tanto para BD, como para livro ilustrado ou para romance em prosa.

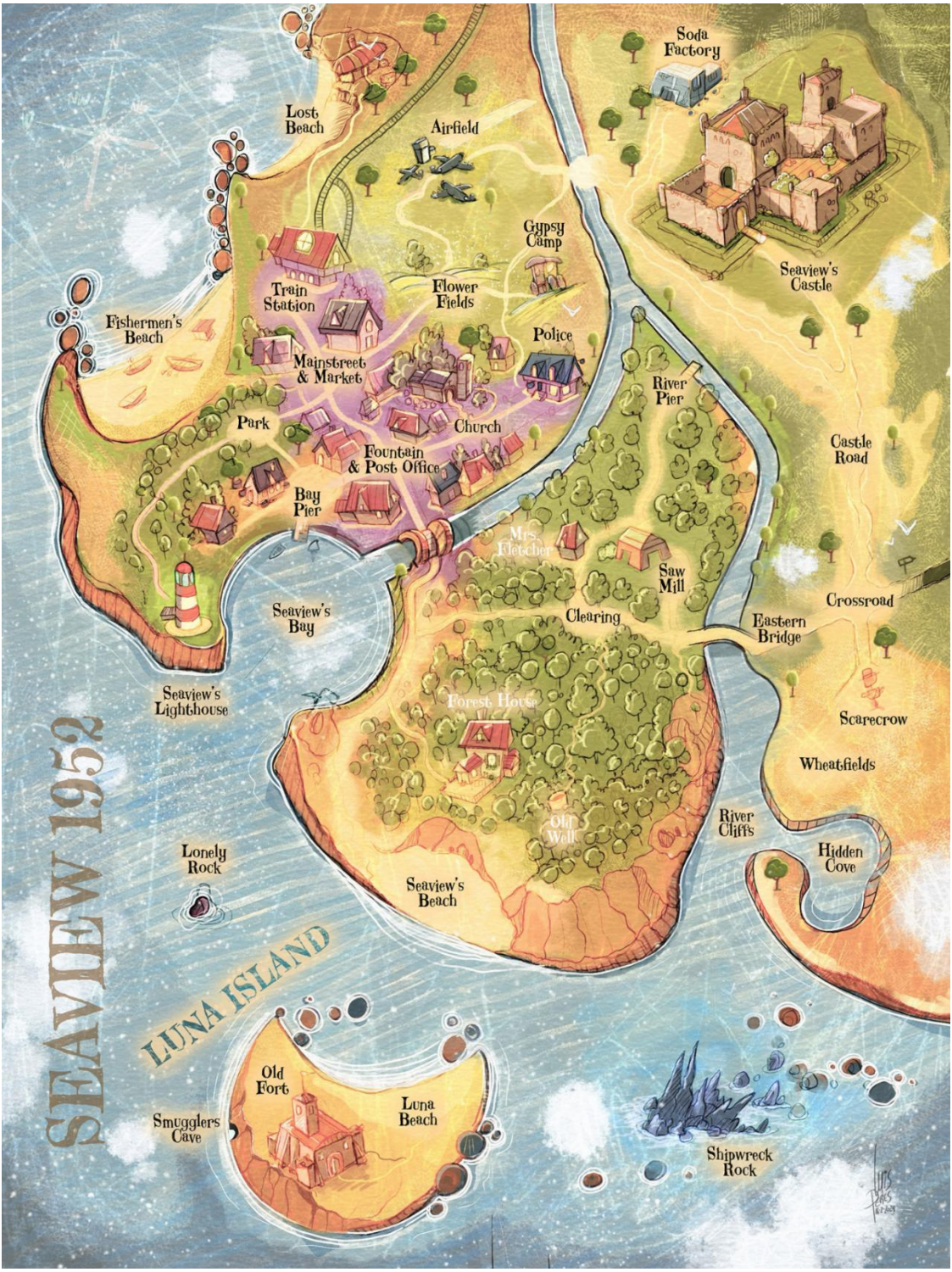
O GAC é a ferramenta perfeita, porque me permite fazer isso, e mesmo que publique os jogos e alguém me roube a ideia, não faz mal, porque as ideias não têm "copyright" mas apenas a sua execução. Mesmo com os jogos "online", na verdade a minha versão para desenvolver continua comigo e portanto o desenvolvimento é sempre maleável ao que possa acontecer (o "copyright" da minha historia é assegurado na publicação).

Para os meus clientes de ilustração irei continuar a trabalhar em "children's books", jogos de tabuleiro, capas de livros, concept art e afins, mas agora tenho uma forma simples e divertida de registar as minhas próprias criações e até de pegar em cada uma e desenvolver no formato futuro que escolher.

Portanto só tenho que agradecer ao André Leão, porque se ele não tivesse recuperado o meu Space 1999, eu não teria reparado que o GAC era a ferramenta que eu precisava, não apenas porque me diverte imenso a criar aventuras do Spectrum mesmo que ninguém as queira jogar, como é a forma perfeita de eu organizar a minha imaginação para futuros projectos.

PS: Finalmente, para quando edições físicas dos teus jogos?

Não faço ideia. Há coisas no ar, mas preciso de falar e combinar com as pessoas que podem fazer isso. Seria muito divertido 34 anos depois ver os meus jogos GAC em cassete, até porque se fizer edições especiais, o comprador vai levar muito mais que um jogo. Um mapa desenhado por mim leva de certeza pois o que me dá mesmo gozo nisto do GAC não é apenas fazer o jogo, mas principalmente ilustrar os mapas. Eventualmente uma edição minha poderá conter, posters e quem sabe até uma BD... vai depender do que ficar acordado com quem quiser editar estas coisas. Uma edição engraçada seria até ter um pacote único com todas as minhas aventuras numa caixa ou algo assim numa edição mega especial. Mas para já não tenho ideia do que irá acontecer. Lançar algo em 2024 seria bem divertido.


SEAVIEW 1952
LUNA ISLAND
Soda Factory
Lost Beach
Airfield
Gypsy Camp
Seaview's Castle
Train Station
Flower Fields
Fishermen's Beach
Police
Mainstreet & Market
River Pier
Park
Church
Castle Road
Fountain & Post Office
Bay Pier
Mrs. Fletcher
Saw Mill
Crossroad
Seaview's Bay
Clearing
Eastern Bridge
Seaview's Lighthouse
Forest House
Scarecrow
Wheatfields
Old Well
River Cliffs
Lonely Rock
Hidden Cove
Seaview's Beach
Old Fort
Luna Beach
Smugglers Cave
Shipwreck Rock

mesmo que não fosse aos seus criadores originais - ao David Karlin, ao Abílio Pereira, ao António Nóbrega, ao Nuno Duarte, e à restante equipa de Engenharia e Produção que o ajudou a transformar em poucos meses, de uma ideia, em um produto que poderia ter mudado a história. E no final de Agosto de 2024, assim fizemos.

O nosso próximo passo é consigo, caro leitor: muito em breve, o museu LOAD ZX vai disponibilizar todos os componentes do nosso trabalho, para estudo da comunidade, mas também vender uns kits prontos a usar de interfaces TENET para usar nos seus computadores TIMEX e ZX Spectrum - trazendo, quase 40 anos depois, o sistema TENET finalmente para o mercado, enaltecendo o trabalho da equipa que em 1986 laborou ferozmente na criação de algo revolucionário que poderia ter mudado a TIMEX!

A EQUIPA TENET

João Encarnado

Hugo Pinto

Álvaro Lopes

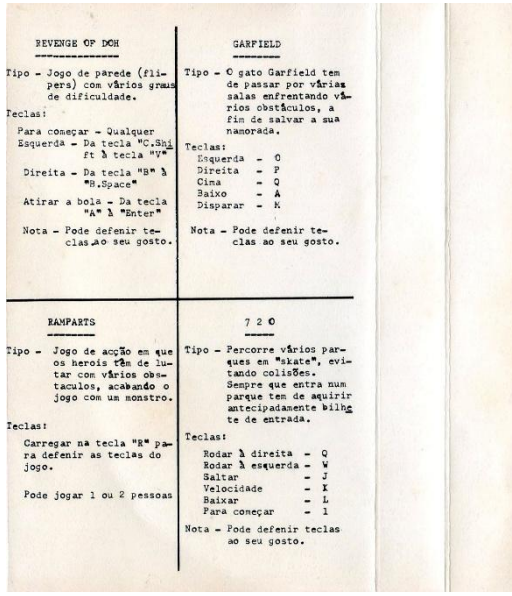
Paula Silva

TENET
ZX SPECTRUM

TENET
TIMEX
EDUCATIONAL NETWORK

Cromos Astor: S4.36

No número 36 da colecção Astor são apresentados quatro jogos que de alguma forma deixaram marca na cena ZX Spectrum.



REVENGE OF DOH

Tipo - Jogo de parede (fliperes) com vários graus de dificuldade.

Teclas:

Para começar - Qualquer

Esquerda - Da tecla "C.Shift à tecla "V"

Direita - Da tecla "B" à "B.Space"

Atirar a bola - Da tecla "A" à "Enter"

Nota - Pode defenir teclas ao seu gosto.

GARFIELD

Tipo - O gato Garfield tem de passar por várias salas enfrentando vários obstáculos, a fim de salvar a sua namorada.

Teclas:

Esquerda	O
Direita	P
Cima	Q
Baixo	A
Disparar	M

Nota - Pode defenir teclas ao seu gosto.

RAMPARTS

Tipo - Jogo de acção em que os heróis têm de lutar com vários obstaculos, acabando o jogo com um monstro.

Teclas:

Carregar na tecla "R" para defenir as teclas do jogo.

Pode jogar 1 ou 2 pessoas

720

Tipo - Percorre vários parques em "skate", evitando colisões. Sempre que entra num parque tem de aquirir antecipadamente bilhete de entrada.

Teclas:

Rodar à direita	Q
Rodar à esquerda	W
Saltar	J
Velocidade	I
Baixar	L
Para começar	1

Nota - Pode defenir teclas ao seu gosto.

Garfield dispensa apresentações. Quem não gosta deste gato bonacheirão, preguiçoso, comilão e por vezes sádico, mas que fazia as delícias da criançada e não só? Deu origem a uma aventura interessante, que se destacava pelos seus bonitos gráficos "cartoonescos", a fazer jus às tiras da BD.

Quem gosta de skate tem em 720º amplos motivos de contentamento. O jogo transita das máquinas de arcada e mesmo não sendo do agrado de toda a gente, originou uma conversão muito competente. Na altura foi bastante elogiado pela crítica, talvez de forma um pouco exagerada.

Quanto a Arkanoid, é a pérola da colecção. Foi mais um jogo que transitou das máquinas de arcada e fê-lo de forma no mínimo brilhante. Não é por acaso que nos jogos do género do Tiro à Parede, existe um antes e um depois de Arkanoid. Altamente viciante, aparece frequentemente nas listas dos melhores jogos para o ZX Spectrum.

Por fim, o peru calhou a Ramparts. Não que o jogo seja mau, embora também não seja particularmente brilhante. A sua fama advém mais da polémica que criou aquando da sua saída, por ser praticamente igual a um outro jogo com a mesma temática e com um nome muito parecido: Rampage. Não havia necessidade...

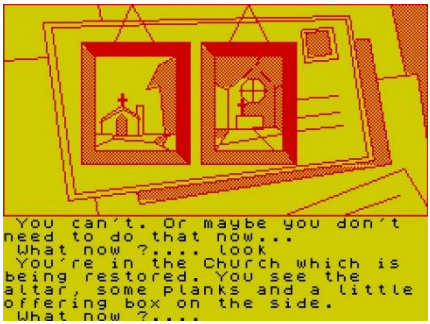
Nome: A Terrific Weekend Adventure
Editora: NA
Autor: Luís Peres
Ano de lançamento: 2024
Género: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

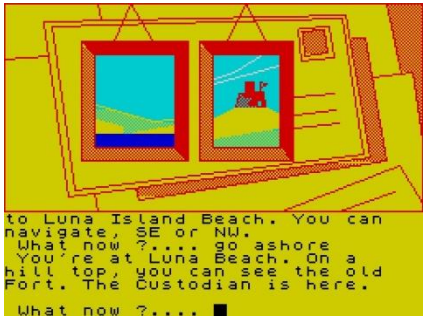
Os Famosos Cinco estão de volta! Depois da aventura lançada em 1991 pela Enigma Variations, estes nossos pequenos heróis estão de regresso ao ZX Spectrum. Duvidamos que exista alguém que não conheça a colecção de livros de mistério e aventura para crianças escrita por Enid Blyton e que faz parte da nossa infância, mas para quem não está a par, é uma colecção de 21 títulos que até já foi adaptado para o cinema e para a televisão. Orgulhamo-nos de ter a colecção completa aqui por casa e ainda muito recentemente a tínhamos lido de uma ponta a outra. O responsável pelo regresso dos Cinco é então Luís Peres, que ainda há pouco tempo nos tinha trazido Eclipsia e Shangri-La, além do recuperado Space 1999. E como bónus, ainda junta na aventura outras personagens das obras de mistério e policiais, como irão descobrir à medida que forem avançando no jogo.

O mundo onde se desenrola esta aventura de fim-de-semana é imenso (e tem o ambiente e qualidade gráfica dos jogos do Luís). São perto de 100 locais, num verdadeiro "open world", que podemos ir explorando à medida das necessidades (ou curiosidade). Não faltam as ilhas com os seus segredos, o castelo, e até viagens de barco, algo que não é muito comum ver-se em jogos deste género, pelo menos da forma como foi aqui desenhado (quando chegarem a essa parte irão perceber). Claro que alguns dos locais encontram-se vedados ao início e para lá chegarmos teremos que antes desbloquear certas acções ou resolver alguns mistérios. Outros locais apenas conseguiremos aceder quando carregarmos as partes 2 e 3. Sim, a aventura é tão grande que o Luís necessitou de três partes, acessíveis através de uma password. Embora o mapa seja o mesmo, na prática, tal como acontecia em Eclipsia, também estamos perante três jogos.

Tudo começa quando os nossos personagens vão visitar os seus tios. Chegam à estação de comboios, e encontram o gato. Para já o mais acertado é segui-lo, pois leva-nos directamente a casa, local onde a trama se inicia. É conveniente falarmos com todas as personagens, pois estas, além de darem pistas muito úteis para a resolução dos quebra-cabeças, são os desbloqueadores de certas acções ou locais. Sem fazer isso, pouco se vai conseguir avançar.

Também se deve examinar tudo, pois alguns objectos ou locais encontram-se bem escondidos e se não os encontrarmos, ficamos bloqueados. Quem conhece os jogos deste género, sabe aquilo que vai encontrar (e o que fazer). Mas atenção, o jogo foi desenvolvido com o GAC, tendo este fortes limitações na quantidade de memória e de texto que se consegue colocar. Daí que algumas descrições tenham que ficar pelo básico (fomos acompanhando o desenvolvimento do jogo e vimos algumas das coisas que o autor teve que infelizmente cortar). Se tudo correr como esperamos nesta primeira parte, conseguiremos chegar a casa mesmo à hora de jantar e prontos para dormirmos e avançarmos para Sábado.





Sábado inicia-se naturalmente no nosso quarto, local onde terminámos a parte 1. É conveniente recolhermos os objectos que por ai deixámos espalhados, explorar muito bem a casa e falar com todos os intervenientes. Nesta segunda parte iremos descobrir que temos acesso a novos locais (depois de resolvermos alguns quebra-cabeças, evidentemente), e iremos encontrar novos personagens, alguns até muito habituais nas aventuras de Blyton (os ciganos, por exemplo). Estes são peça fulcral e têm também um mistério a ser resolvido (por nós, claro). Se o resolvermos, irão contar-nos um segredo e só assim conseguiremos regressar a casa a tempo de jantar e cair na cama, prontos para o dia de Domingo.

Finalmente, na terceira parte, embora mantendo o mapa original, mais locais se vão abrir. Outros estarão fechados (não esperem que os lojistas estejam a trabalhar nas suas lojas ao Domingo, por exemplo). Será talvez a parte mais complexa e difícil (o que é natural), de qualquer forma, quem chegou até aqui, não só já conhece o mapa de trás para a frente, como tem alguma experiência na resolução dos quebra-cabeças que vêm da cabeça do Luís. Na nossa opinião, esta é mesmo a melhor parte, pelo que vale a pena lá chegar. Não se esqueçam é de estarem sempre munidos do mapa que acompanha a aventura, vai poupar muito trabalho e dar indicação de alguns locais bem escondidos.

A Terrific Weekend Adventure é mesmo "terrific". O Luís conseguiu regenerar um motor que já pouco era utilizado nos dias de hoje. Além disso, tem associado um livro e um audiobook...

Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques): 1º trimestre 2024

O ano de 2024 começou com muitos e bons jogos.

- Dr. Acula: sucessor de Frank N. Stein, de 1984, Colin Stewart regressa em grande com um jogo de plataformas com um toque muito "old school".
- Rockfall 3: quem diria que um MOD estaria entre os melhores jogos do ano. Pois, Boulder Dash e clones sempre fizeram as delícias dos amantes de quebra-cabeças. E este é difícil como tudo!
- Cesare the Sonambule: aventura com gráficos estupendos e uma história deliciosa, apenas pecando pela sua diminuta dificuldade.

- Sorcerer Kid Adventure: estamos mais habituados a ver Vidaextraretro a fazer directos no YouTube. No entanto, se joga muito bem, os dotes de programador não ficam atrás, criando um interessante jogo de plataformas.
- Pacman Begins: quando lhe demos o estatuto de Mega Jogo, houve polémica: como podia um jogo com apenas uma tecla atingir esse galardão? Pois experimentem e irão ver. É por vossa conta e risco, depois queixem-se que não deram pelo tempo passar.
- Arlo: Packobilly já andava a prometer um jogo destes há muito tempo. Gráficos muito bonitos, cenários muito bem desenhados e uma grande jogabilidade, fazem de Arlo a sua obra-prima.

2º trimestre 2024

- El Bigotudo: Depois de White Jaguar, Romancha traz-nos mais uma obra-prima, mistro de Marsmare: Alienation e Dan Dare, recheado de quebra-cabeças inteligentes e uma jogabilidade exemplar.
- Binary Battle: com este fomos apanhados de surpresa. Mas com Haplo e Andy Johns já se sabia que iria ser um trabalho de génio. Diferente de tudo o que estamos habituados e tremendamente viciante.
- Innsmouth: baseado numa sinistra novela de H.P. Lovecraft (há alguma que não o seja), mete mesmo aqueles que não gostam de aventuras de texto, a tentar desvendar o mistério de Innsmouth.

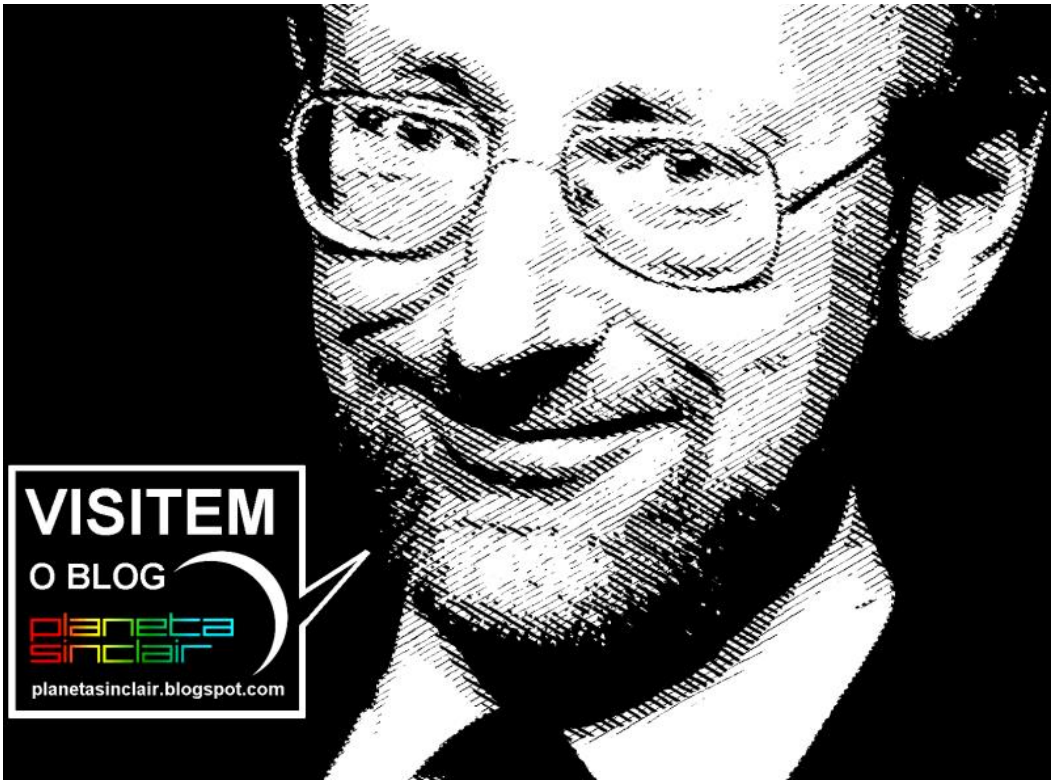
- Aliens Neoplasma 2: ou muito nos enganamos, ou será desta que a Sanchez Crew vai ganhar o mais desejado galardão do GOTY. A continuação de Aliens Neoplasma é fabuloso, fazendo jus ao franchise onde se inspira. Arrepiante, no bom sentido...
- Pac-man RX: Pac-Man nunca passa de moda e a prova é que nos últimos tempos tivemos dois de qualidade excepcional. Tão bom como a versão de Marco Leal de 2023, Allan Turvey recria na perfeição a versão de arcada deste clássico.
- Penguin Attack: Pat Morita Team é sinónimo de qualidade. Depois do brilhante "platformer" Toki Mal, Penguin Attack remete-nos para o puro jogo de acção das máquinas de arcada dos salões de jogo. Uma jogabilidade fantástica, fazem deste, um dos grandes títulos do ano.

- Gilligan's Mine: remake de um mediano jogo lançado pela Ocean em 1984. Com este seu segundo trabalho, Chris Owen prova que ainda existe muito por dar no mundo dos platformers. Tremendamente viciante!
- Magic Tower: Pequeno jogo de plataformas, que bem poderia ser uma conversão de um jogo de uma handheld, a mostrar aquilo que se consegue fazer bem com o motor ZX Game Maker. Inclui personagens muito fofinhos...
- Max Stone: Outro platformer criado com o ZX Game Maker, traz à memória o grafismo de Abu Simbel Profanation, mas sem o nível de dificuldade desse. Foi um dos grandes vencedores da competição de jogos criados com o referido motor.

- Dark Knight: regresso do herói Batman, num jogo que mistura acção e plataformas, bem ao estilo dos nossos vizinhos Espanóis. Mananuk, o seu autor, está de parabéns.
- Marlow: o Brasileiro Amaweks regressa com outro jogo bem ao seu estilo. Na realidade foi a reciclagem para o ZX Spectrum de um dos seus primeiros trabalhos. Talvez por isso não tenha tido o mediatismo dos seus jogos anteriores.
- Cursed Castle II: enorme epopeia em duas partes, sendo o expoente daquilo que se consegue fazer com o motor ZX Game Maker. A fazer lembrar Ghosts'n Goblins ou a sequela, Ghouls 'n' Ghosts, mas com um grau de dificuldade muito mais ajustado.

- Mijadore 2 - the Key:em 2023, The Mijadore Vase (sim, o nome é mesmo este), tinha sido uma bela surpresa. A sequela é muito, mas muito melhor. Estamos perante uma das melhores aventuras do ano. Um programador que promete muito...
- SpAIder's Game: Se querem um jogo original, no qual nem sequer se consegue definir verdadeiramente o género, têm SpAIder's Game. Composto por vários sub-jogos, a parte da Roleta Russa é verdadeiramente surreal.
- Escape from Happy Hills - Parrish Origins: Da equipa Furillo Productions esperamos sempre a excelência, e o seu novo jogo não desilude. Do melhor que se encontra no género "make your own adventure".

- Scramble RX: Allan Turvey é conhecido por duas coisas. Por ser um perfeccionista e por fazer grandes conversões de jogos das máquinas de arcada. Scramble RX é simplesmente o melhor jogo do género. Viciante até mais não...
- Glulander: Estamos aqui perante um interessante clone de Lunar Lander. Mas o que o torna então tão especial, pelo menos aos nossos olhos? É que o jogo foi criado por um Português, Vasco Costa. Aguardamos agora pelos seus próximos trabalhos.
- Donkey Kong: Finalmente Donkey Kong tem o remake que merece. Não tendo a qualidade que se esperava quando a Ocean Software o lançou há quase 40 anos, teve finalmente o tratamento que merecia. Fundamental para quem gosta do género.



LOAD
ZX Spectrum